Tutor Nr. 199980T

Klassiker der Mikromagie

Klassiker der Mikromagie

Es sind die klassischen Kunststücke der Zauberkunst, die den Magiern Reputation gebracht und so manchen Namen unsterblich gemacht haben. Meistens waren es größere Bühnendarbietungen und Illusionen, die man heute mit großen Namen, wie Okito, Goldin, Thurston, Kalanag (um nur einige zu nennen) verbindet.

Dem Amateur sind diese Kunststücke – oft schon aus Preisgründen – schwerlich zugänglich. Außerdem haben die meisten Amateure selten oder kaum Gelegenheit, solche auch vor einem größeren Publikum vorzuführen. Doch auch derjenige, der im geselligen Kreis gerne seine Kunststücke zeigt, braucht auf Klassiker nicht zu verzichten. Denn auch in der magischen Kleinkunst – meistens Mikromagie, oft auch Tisch- oder Eckenzauber genannt – gibt es Kunststücke, die – weil außerordentlich wirkungsvoll – sich in vielen Jahren bewährt haben, die wir getrost als Klassiker der Mikromagie bezeichnen können.

Ein großer Vorteil dieser Kunststücke ist, daß sie meistens mit einfachen Mitteln ausgeführt werden können oder aber die nötigen Hilfsmittel recht preiswert zu erwerben sind. Einige dieser Klassiker (wir könnten sie auch als Juwelen der Mikromagie bezeichnen) werden Sie in diesem Tutor kennenlernen.

Als erstes möchte ich Ihnen

POPPING NUTS

vorstellen. Ich habe diese Neuheit, die Sie begeistern wird, vor einiger Zeit in meinem Lieferprogramm angeboten. Es ist ein altes Prinzip modernisiert - aber wie! Ein Effekt, der unserem technischen Zeitalter angepaßt ist.

Effekt

Der Magier zeigt eine Schraube vor, auf der drei Schraubenmuttern sitzen. Die Zuschauer schrauben diese ab und der Magier steckt die Schraube in seine Tasche, da diese für das Kunststück nicht mehr benötigt wird. Dann legt er zwei Schraubenmuttern in seine leer gezeigte linke Hand und die dritte steckt er in seine Jackentasche. Plötzlich sind alle drei Muttern in seiner linken Hand vereinigt.

Ein alter Hut, sagen Sie? Warten Sie ab! Denn nun wiederholt der Magier dasselbe noch einmal und dann noch zum drittenmal. Diesmal fragt er - seine geschlossene linke Hand vorzeigend - ob die Zuschauer wissen, wo sich die dritte Mutter befindet. Gleichgültig was geantwortet wird, der Magier öffnet seine linke Hand und darin befinden sich alle drei Schraubenmuttern - aber jetzt AUF DER SCHRAUBE FEST AUFGESCHRAUBT!

Das Kunststück kann auch mit einer Schraube, einer Schraubenmutter und einer Unterlegscheibe vorgeführt werden. Bei dieser Version wandern die drei Gegenstände abwechselnd aus der Tasche des Magiers in seine linke Hand, um sich schließlich dort wieder zu vereinigen, FEST AN DER SCHRAUBE AUFGESCHRAUBT!

Was sagen Sie nun? Sie werden noch mehr staunen, wenn Sie erfahren, daß:

1) zu diesem Kunststück keine Fingerfertigkeit benötigt wird. Übungszeit etwa 10 Minuten,
2) daß alle Gegenstände jederzeit (also vor, während und nach der Vorführung) auf das Gründlichste untersucht werden können,
3) daß keine Hilfsmittel benötigt werden: Kein Faden, kein Magnet, usw.,
4) daß nichts präpariert ist,
5) daß das Kunststück jederzeit und überall, ohne Vorbereitungen vorführbar ist.

Wetten, daß Sie POPPING NUTS immer bei sich tragen werden?

Zubehör

Dieses bekommen Sie in jedem Eisenwarengeschäft für wenig Geld. Sie benötigen 2 Schraubenbolzen (etwa 6 cm lang), 7 dazu passende Schraubenmuttern und 3 Unterlegscheiben. Da diese Utensilien als Kiloware verkauft werden, müssen Sie für das Zubehör lediglich Pfennige zu bezahlen.

Die Auswahl ist groß, wählen Sie deshalb nicht die allerbilligste Sorte. Kaufen Sie solche aus Messing; diese sehen besser aus als diese aus Eisen, und – wenn Sie sich in dieses Kunststück verlieben und noch elegantere Utensilien haben wollen – können Sie sie u.U. auch vernickeln lassen.

Mit dieser Ausstattung können Sie zwei Versionen dieses Effektes ausführen. Zu der ersten Version benötigen Sie 2 Schraubenbolzen und 7 Muttern. An jeder Schraube sind je drei Muttern aufgeschraubt und eine Mutter ist lose. Alle Gegenstände stecken in Ihrer rechten Jackentasche.

Vorführung

Sie nehmen eine Schraube mit den sich daran befindenden drei Muttern aus der Tasche und legen diese auf den Tisch. (Das Publikum hat natürlich keine Ahnung davon, daß Sie noch Einiges in der Tasche haben!) Ein Zuschauer soll die drei Schraubenmuttern abschrauben. Sie nehmen den Schraubenbolzen in Ihre rechte Hand und legen ihn in die rechte Jackentasche mit der Bemerkung: *„Die Schraube benötigen wir nicht, nur die drei Muttern."* Bei dieser Gelegenheit nehmen Sie die freie Schraubenmutter aus der Tasche in die Fingerpalmage (d.h., Sie klemmen sie einfach zwischen die Finger, Abb.1) und ziehen die Hand aus der Tasche. Die Zuschauer dürfen die palmierte Mutter nicht erblicken.

1

2

Jetzt öffnen Sie die linke Hand, nehmen mit der rechten Hand eine der Schraubenmuttern auf und legen diese auf Ihren linken Handteller (Abb. 2). Die Finger der linken Hand schließen sich sofort. Dann nehmen Sie die zweite Mutter auf und legen diese auch in die linke Hand. Dabei öffnen sich die Finger der linken Hand und die Zuschauer sehen deutlich, daß sich dort nur eine Schraubenmutter befindet. Wenn Sie aber die zweite Mutter auf Ihre linke Handfläche legen, lassen Sie auch die palmierte dorthin fallen. Da sich die Finger der linken Hand sofort schließen, merkt das Publikum nicht, daß dort schon drei Muttern sind. Nun nehmen Sie mit der rechten Hand auch die dritte Mutter auf und legen sie gut sichtbar in Ihre rechte Jackentasche. Sie lassen diese aber nicht zurück, sondern palmieren sie wieder wie vorher (Abb. 1).

Für die Zuschauer sieht jetzt die Situation so aus: In der linken Hand befinden sich 2 Muttern, und eine Mutter steckt in der Tasche. Wenn Sie jetzt die linke Hand öffnen, können Sie zeigen, daß auch die dritte Mutter

aus der Tasche in Ihre Hand gewandert ist. Werfen Sie die drei Muttern auf den Tisch.

Da sich in Ihrer rechten Hand jetzt eine Mutter palmiert befindet, sind Sie für die Wiederholung des Effektes bereit. Und Sie tun es auch. Dabei verfahren Sie genauso wie oben beschrieben, allerdings mit einem Unterschied: Wenn Sie die dritte Schraubenmutter in die rechte Tasche legen, lassen Sie diese dort wirklich zurück, und statt dessen palmieren Sie heimlich den zweiten Schraubenbolzen mit den drei Muttern (Abb. 3). Wenn Sie jetzt die linke Hand öffnen, befinden sich dort drei Muttern, die Sie auf den Tisch werfen.

Dann sagen Sie, daß Sie das Kunststück noch einmal zeigen wollen. Dabei verfahren Sie wie folgt:

3

Nehmen Sie mit der rechten Hand (die ja die Schraube palmiert) eine der auf dem Tisch liegenden Muttern auf, und legen Sie diese angeblich in die linke Hand. In Wirklichkeit behalten Sie diese in der Fingerpalmage und statt dessen lassen Sie den palmierten Schraubenbolzen mit den drei Muttern in die linke Hand fallen. Weil sich die linke Hand sofort schließt, merkt das Publikum dies nicht, da es vorher schon zweimal dieselben Bewegungen gesehen hat. Dann nehmen Sie die zweite Mutter auf und legen diese scheinbar in die linke Hand. In Wirklichkeit behalten Sie auch diese in der Fingerpalmage. Bitte, achten Sie darauf, daß Sie die linken Finger dabei kaum öffnen. Dann nehmen Sie die dritte Mutter auf und legen Sie diese in die rechte Jackentasche. Bei dieser Gelegenheit lassen Sie auch die beiden palmierten Muttern dort zurück.

Nun fragen Sie: *„Wie viele Muttern befinden sich jetzt in meiner linken Hand?“* Die Zuschauer sagen: „Drei“. Sie bestätigen das und öffnen die linke Hand. Die Zuschauer werden sich nicht wenig wundern, wenn sie sehen, daß sich alle drei Muttern wirklich dort befinden, aber fest auf dem Schraubenbolzen **aufgeschraubt** (Abb. 4)! Sie können jetzt alles untersuchen lassen.

4

Wenn Sie die zweite Version vorführen möchten (aber bitte, tun Sie es nie direkt nachdem Sie die erste gezeigt haben!), brauchen Sie 2 Schraubenbolzen, 3 Unterlegscheiben und 3 Muttern. Auf jeden Schraubenbolzen bringen Sie eine Unterlegscheibe und schrauben noch je eine Mutter darauf. Die dritte Mutter und die dritte Unterlegscheibe sind lose. Alle Gegenstände befinden sich wie vorher in der rechten Jackentasche.

Vorführung

Holen Sie einen Schraubenbolzen mit der sich darauf befindenden Unterlegscheibe und Mutter aus der Tasche und geben diese einem Zuschauer zum Auseinandernehmen. Wenn Sie die Schraube aus der Tasche holen, nehmen Sie dabei heimlich auch die lose Mutter in die Fingerpalmage.

Der Zuschauer befreit die Mutter und die Unterlegscheibe von dem Schraubenbolzen und legt alles auf den Tisch. Sie nehmen zuerst den Schraubenbolzen und legen diesen in Ihre linke Hand, die sich sofort schließt. Dann nehmen Sie die Unterlegscheibe und legen auch diese in die linke Hand. Bei dieser Gelegenheit lassen Sie auch die palmierte Mutter in die linke Hand fallen. Dann nehmen Sie die Mutter, die auf dem Tisch liegt und legen diese in die rechte Jackentasche, dabei palmieren Sie heimlich die lose Unterlegscheibe.

Öffnen Sie die linke Hand. Darin sind nun alle drei Teile vereinigt. Lassen Sie diese auf den Tisch fallen.

Jetzt wiederholen Sie den Effekt, aber etwas anders. Legen Sie zuerst den Schraubenbolzen in die linke Hand, dann die Schraubenmutter, dabei fällt auch die palmierte Unterlegscheibe in die Hand. Die offen auf dem Tisch liegende Unterlegscheibe wird jetzt in die Jackentasche gelegt. Wenn Sie nun die linke Hand öffnen, haben sich dort wieder alle drei Teile vereinigt. Währenddessen palmiert die rechte Hand aus der Tasche den Schraubenbolzen mit der sich daran befindlichen Mutter und Unterlegscheibe.

Jetzt wiederholen Sie den Effekt ein drittes Mal. Zuerst legen Sie scheinbar die Mutter in die linke Hand; in Wirklichkeit palmieren Sie diese und lassen den Schraubenbolzen in die Hand fallen. Dann legen Sie scheinbar die Unterlegscheibe in die linke Hand, in Wirklichkeit palmieren Sie auch diese. Schließlich nehmen Sie den losen Schraubenbolzen vom Tisch und stecken ihn in die Jackentasche, dabei auch die beiden anderen palmierten Teile dort zurücklassend. Schnipsen Sie mit der rechten Hand und

öffnen die linke. Darin befinden sich alle drei Teile, aber jetzt AUF DER SCHRAUBE FEST AUFGESCHRAUBT. Alles kann sofort untersucht werden.

BLONDIN

5

Früher, als man in den handelsüblichen Zauberkästchen statt billigem Plastikzeug noch wertvolle, aus Holz gedrechselte Utensilien fand, war dies ein ständiger Bestandteil dieser Kästchen. Es handelte sich dabei um eine Kugel, die auf eine Schnur aufgefädelt war. Wenn man die Schnur senkrecht hielt, sank die durchbohrte Kugel entlang der Schnur nach unten. Doch auf Befehl des Vorführenden blieb die Kugel, der Schwerkraft trotzend, in beliebiger Höhe auf der Schnur stehen, und rutschte erst nach einem Befehl der Vorführenden weiter nach unten.

Das Kunststück war bereits im neunzehnten Jahrhundert weit verbreitet (sein Ursprung reicht sicherlich viel weiter zurück). Die Erklärung zeigt uns die Abb. 5, die ich aus einem Buch von Tom Tit aus dem Jahre 1909 entnommen habe.

Wie wir sehen, hat die Kugel zwei Bohrungen. Eine geht gerade durch den Mittelpunkt der Kugel, die andere beschreibt einen seichten Bogen um diesen herum. Wird die Schnur durch das gerade Loch gefädelt, gleitet die Kugel frei an der Schnur. Wenn aber die Schnur durch die zweite, gebogene Bohrung verläuft, bleibt die Kugel an beliebiger Stelle der senkrecht gehaltenen Schnur stehen; man braucht nur die Schnur etwas stramm zu ziehen.

Es ist natürlich nicht ganz einfach ein so „krummes“ Loch zu bohren, deshalb ersann man auch eine andere Methode für denselben Effekt. Dabei

wurde ein aus Holz gedrechseltes oder aus Zelluloid gefertigtes Ei verwendet, das auf der senkrechten Schnur ebenso den Befehlen des Vorführenden gehorchte, wie die Kugel. (Heute kann man für diesen Zweck ein Plastik-Osterei verwenden.)

Das Geheimnis befand sich im Inneren des Eis in Form einen gewöhnlichen Flaschenkorken (Abb. 6). Der Korken mußte nur dicker sein als die Hälfte des Innenraumes im Ei. Bei strammgespannter Schnur wurde dieser Korken gegen die Wand des Eis gedrückt, wodurch die Abwärtsbewegung augenblicklich abgebremst wurde.

6

Carl Brema, der aus Deutschland stammende amerikanische Hersteller präzisionsgearbeiteter Zauberutensilien (ursprünglich hieß er Karl Bremer) hat eine neue Form dieses Spiels herausgebracht, den sogenannten Blondin-Würfel. (Der Name stammt von dem berühmten Seiltänzer Blondin, der als erster auf einem ausgespannten Seil die Niagara-Fälle überquerte.) Dieser Würfel macht eigentlich dasselbe wie die Kugel, jedoch man kann ihn aus der Hand geben; in den Händen des Zuschauers funktioniert der „Zauber“ nicht.

Mir fiel ein, daß man mit diesem – auch „Stoppwürfel“ genannten – Utensil auch mehr machen kann als ihn einfach nur zum Stehen zu bringen. Deshalb habe ich ihn vor einigen Jahren unter dem Namen „3 IN 1“ herausgebracht, weil in der Anleitung gleich drei grundverschiedene Effekte angegeben wurden (Abb. 7).

Selbst kann man diesen Würfel schwerlich herstellen, aber er gehört jetzt zum festen Repertoire fast aller Gerätehändler, wo er sehr preisgünstig zu erwerben ist. Wenn Sie sich einen solchen Würfel kaufen, Sie werden ihn

immer wieder vorführen, da Sie dieses Wunder der Feinmechanik ständig bei sich tragen werden.

Effekt Nr. 1

Ein kleiner eleganter Metallwürfel ist in der Mitte durchbohrt und auf eine Schnur aufgefädelt. Der Würfel gleitet ganz frei auf der Schnur, davon können sich die Zuschauer selbst überzeugen. In den Händen des Magiers bleibt aber der Würfel auf Kommando in jeder beliebigen Höhe stehen! Die Zuschauer selbst dürfen das Kommando geben, und der Würfel gehorcht! Weiter unten werden verschiedene Effekte angegeben; so z.B. kann der Würfel eine gezogene Karte erraten, Antworten auf Fragen geben, usw.

Keiner kann Ihnen dieses Kunststück nachmachen, der das Geheimnis des Würfels nicht kennt. Der Würfel kann mit einer Lupe untersucht werden, es ist nichts zu entdecken!

7

Effekt Nr. 2

Der Würfel trägt an den Seiten verschiedenfarbige Ringe. Diese Ringe verändern ihre Farbe in den Händen des Magiers so oft er das will. Und es ist wiederum nichts zu entdecken!

Effekt Nr. 3

Sie können den Würfel als siderischen Pendel benutzen. Dabei halten Sie den Würfel – auf der Schnur hängend – über eine Karte. Sie bewegen die Hand nicht, trotzdem pendelt der Würfel von selbst und gibt somit die Farbe der Karte an. Über einer roten Karte macht der Würfel gerade Pendelbewegungen, über einer schwarzen Karte dagegen pendelt er im Kreise! Und zwar selbständig, ohne daß Sie etwas dabei machen müssen! Auf gleiche Weise kann der Würfel „erraten“, ob ein Foto eine männliche oder eine weibliche Person darstellt!

Das Verblüffende an der Sache ist, daß diese Pendelbewegungen auch in den Händen der Zuschauer stattfinden! Der Zuschauer bewegt seine Hände nicht, er macht gar nichts, trotzdem „weiß“ der Würfel immer, was

er machen soll! Und Sie machen dabei auch nichts! Kein Magnet und kein Hilfsmittel wird verwendet!

Zubehör

Es handelt sich um einen kleinen Metallwürfel, der an allen Seiten mit verschiedenfarbigen eingravierten Ringen verziert ist. Der Würfel ist durchbohrt und durch die Bohrung läuft eine starke Schnur, deren beide Enden mit einem Kügelchen abgeschlossen sind.

Effekt Nr. 1

Der Würfel gleitet frei auf der Schnur, aber in den Händen des Magiers bleibt er in jeder beliebigen Höhe stehen. Den Zuschauern gehorcht der Würfel aber nicht.

Erklärung

Der innere, unsichtbare Mechanismus des Würfels ist für diesen Effekt verantwortlich. Stellen Sie den Würfel auf den Tisch, so daß sich der schwarze Ring oben befindet (Bei verschiedenen Fabrikaten kann es eine andere Farbe sei). Nun fassen Sie die Schnur an beiden Seiten des Würfels, etwa 1 cm vom Würfel entfernt und drücken sie in Richtung des Würfels zusammen. Durch dieses kurze Zusammenschieben ist der Mechanismus des Würfels eingeschaltet, indem ein kleiner Metallstift in die Mitte des Würfels rutscht, so daß die Schnur jetzt nicht mehr ganz gerade durch den Würfel läuft. Wenn Sie jetzt die Schnur an beiden Enden erfassend senkrecht halten, ohne sie zu spannen, gleitet der Würfel frei nach unten. Wenn Sie den Faden etwas spannen, bleibt der Würfel in dem Moment stehen. Wenn Sie nun den Würfel mit dem weißen Ring nach oben auf den Tisch stellen, ist die Sperre sofort aufgelöst und die Zuschauer können sich bemühen wie sie wollen, sie können den Würfel nicht zum Stehen bringen. Der Würfel hält jeder Untersuchung stand.

Außer dieser einfachen Demonstration kann der Würfel zum Beispiel Fragen beantworten. Bei „Nein" rutscht der Würfel nach unten, das Stehenbleiben des Würfels dagegen bedeutet „Ja'„. Oder, Sie lassen eine Karte ziehen (entweder forciert, oder Sie erfahren auf irgendeine Weise, welche Karte gezogen wurde). Dann zählen Sie die Kartenfarben auf, während der Würfel langsam an der Schnur nach unten rutscht. Bei der richtigen

Farbe bleibt der Würfel stehen. Dann werden die Kartenwerte aufgezählt und der Würfel gibt den Wert durch Stehenbleiben bekannt.

Effekt Nr. 2

Halten Sie den Würfel mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand, wie in Abb.8. Der rote Kreis (wo die Schnur heraustritt) befindet sich vorne, oben ist der schwarze Kreis sichtbar. Machen Sie den Zuschauer auf den schwarzen Kreis aufmerksam, dann zeigen Sie ihm auch die untere Seite des Würfels. Dabei drehen Sie die rechte Hand nach innen (zu sich), bis die Unterseite sichtbar wird. Während des Drehens der Hand, drehen Sie aber auch den Würfel 1/4 herum. Das geschieht so, daß Sie den Daumen etwas nach unten, den Zeigefinger aber nach oben schieben. Dadurch erreichen Sie, daß die Zuschauer jetzt nicht den weissen Kreis sehen (der ja gegenüber dem schwarzen ist), sondern eine andere Farbe, die bisher gegen Ihren Daumen anlag (Abb. 9). Da die Zuschauer nicht wissen, wie die Farben angeordnet sind, fällt das nicht auf und beide Bewegungen (das Drehen der Hand und das Verschieben der Finger) verschmelzen zu einer einzigen.

8

Drehen Sie die Hand jetzt in die ursprüngliche Lage zurück, dabei auch den Würfel zurückdrehend, so daß sich jetzt wieder der schwarze Kreis oben befindet. Fragen Sie den Zuschauer, ob er sich noch erinnern kann, welche Farbe unten liegt. Natürlich nennt er die falsche Farbe (die er ja gesehen hat). Jetzt pusten Sie gegen den Würfel, drehen die Hand ganz langsam um, ohne den Würfel dabei zu verdrehen und zeigen dem Zuschauer, daß die Farbe des unteren Kreises jetzt weiß ist. Sofort können Sie den Würfel untersuchen lassen.

9

Wenn Sie nun den Würfel so in die Hand nehmen, daß sich oben eine andere Farbe befindet, können Sie den Effekt mit einem anderen Ergebnis wiederholen.

Effekt Nr. 3. Das siderische Pendel.

10

Dies ist ein Effekt, der auch den „Stärksten“ umwirft! Erfassen Sie das Kügelchen an einem Ende der Schnur mit der Daumen- und Zeigefingerspitze. Der Würfel hängt jetzt nach unten am anderen Ende der Schnur. Legen Sie eine rote Karte vor sich auf den Tisch, halten Sie die Schnur so, daß der Würfel 1 - 2 cm über der Karte schwebt und stützen Sie Ihren Ellenbogen auf den Tisch. Bewegen Sie Ihre Hand nicht! Schauen Sie auf den Würfel und stellen Sie sich vor, daß sich der Würfel in Bewegung setzt und langsam Pendelbewegungen macht in gerader Richtung, hin und her (Abb.10). Stellen Sie sich das lebhaft vor, sehen Sie mit Ihrem geistigen Auge, daß sich das Pendel hin und her bewegt. Und langsam beginnt sich der Würfel tatsächlich zu bewegen! Es macht Pendelbewegungen, die immer größer werden!

11

Bitte, lesen Sie die Erklärung vorerst nicht! Machen Sie auch keine willkürlichen Bewegungen. Stellen Sie sich diese Bewegungen nur vor, und nach kurzer Zeit setzen diese wirklich ein! Nun lassen Sie die Hand sinken und ruhen sich etwas aus. Dann legen Sie eine schwarze Karte auf den Tisch und halten den Würfel wie vorher darüber. Jetzt denken Sie daran, daß sich das Pendel in kreisende Bewegung setzt. Stellen Sie sich lebhaft vor, wie das Pendel Kreise über der Karte beschreibt (Abb. 11). Und schon beginnt der Würfel über der Karte zu kreisen! Es sei nochmals betont: Lesen Sie nicht weiter bis Sie dies erfolgreich ausprobiert haben! Sollte der Effekt nicht auf Anhieb gelingen, setzen Sie den Versuch fort, bis es wirklich geht. Na, sehen Sie, es geht tatsächlich! Nun dürfen Sie weiterlesen.

Wollen Sie die Erklärung haben? Sie werden es nicht glauben, aber das Pendel wurde durch Ihre Vorstellungskraft in Bewegung gesetzt! Nein, das ist kein Zauberlatein, das ist die Wahrheit! Nämlich: Wenn Sie einen

Boxkampf sehen, und ganz bei der Sache sind, machen Sie unwillkürlich alle Bewegungen der Kämpfer mit. An sich selbst merken Sie es nicht so leicht, beobachten Sie aber die anderen Zuschauer bei einem Boxkampf oder im Kino, bei einer Kampfszene.

Was sich in unserer Phantasie abspielt, wird in kleine, kaum wahrnehmbare körperliche Bewegungen umgesetzt. Genau so bei dem vorherigen Versuch mit dem Pendel. Wenn Sie sich die Bewegung des Pendels lebhaft vorstellen, hilft Ihre Hand nach, ohne daß Sie es merken! Diese Bewegungen sind so winzig, daß sie nicht sichtbar sind, aber sie genügen, um das Pendel in Bewegung zu setzen. Da das Pendel verhältnismäßig lang ist, vergrößern sich am unteren Ende des Pendels diese Bewegungen. Das ist das ganze Geheimnis des siderischen Pendels: Durch Autosuggestion (Vorstellungskraft) hervorgerufene minimale unwillkürliche Bewegungen.

Jetzt wissen Sie auch, welche Befehle Sie Ihrem Zuschauer geben sollen: Dieselben, die Sie von mir bei diesem Versuch bekommen haben. Bei dem Zuschauer setzen die Pendelbewegungen genauso ein, nur daß er nicht weiß, welche Ursache dies hat. Er wird nach einem Trick suchen, findet aber nichts, da es bei diesem Versuch keinen Trick gibt!

Sie können dem Zuschauer suggerieren, daß sich das Pendel erst in waagerechter Linie bewegt, dann langsam stehen bleibt, seine Richtung ändert und dann kreist. Sie können den Versuch auch so machen, daß Sie die Karten verdeckt vor den Zuschauer legen, so daß er nicht weiß, was für eine Karte vor ihm liegt; erklären Sie ihm, daß sich das Pendel über einer roten Karte in gerader Linie, über einer schwarzen Karte dagegen in Kreisform bewegt. Sie werden staunen: Bei vielen Versuchen stimmt es auch! Allerdings, erwarten Sie von mir keine Erklärung dazu!

DAS MARSMÄNNCHEN

„It“ (Es), „The Solid Ghost“ (Der massive Geist) und ähnliche Namen gab man diesem Trick bisher. Und er hat Tausende von Zauberkünstlern und Millionen von Zuschauern verblüfft und begeistert: Der kleine Geist“, der sich unter einem Taschentuch materialisiert und dann verschwindet (Abb. 12). Der Effekt war so groß, daß man gerne im Kauf nahm, daß entweder ein präpariertes Taschentuch eine Rolle spielte oder man etwas palmieren mußte usw. usf. Doch lesen Sie nun bitte, was Astor aus diesem – auch bisher sehr gutem – Trick gemacht hat:

Utensilien

12

Sie benötigen einen leeren Tisch und ein unpräpariertes, geliehenes Taschentuch, Serviette o.ä.. Es wird nichts im Ärmel, nichts in der Hand palmiert. Der Magier zeigt den „Landeplatz der Marsmännchen“ (eine unbedruckte Visitenkarte) von beiden Seiten vor und legt diese auf das Taschentuch. Dann faltet er die Ecken des Tuches glatt darüber, und plötzlich materialisiert sich „etwas“ unter dem Tuch! Man weiß nicht was es ist, doch etwas ist da. Man kann deutlich sehen, daß sich etwas unter dem Taschentuch befindet. Nein, es ist nicht der „Landeplatz“, die Karte kann man jederzeit herausnehmen, doch das „Marsmännchen“ ist und bleibt unterm Tuch. Es muß rund sein, denn es rollt hin und her, und es muß steinhart sein, denn der Magier klopft mit einem harten Gegenstand darauf. Dann wird der kleine Gast freundlich zur Abreise aufgefordert, doch er will nicht verschwinden. Da verliert der Magier die Geduld, drückt auf das „Ding“ mit seinem Daumen und zerdrückt es scheinbar, denn das Taschentuch ist plötzlich ganz flach. Es wird auseinandergefaltet, und - es ist leer. Nur der „Landeplatz“ ist noch da, sonst nichts'

Und auf dem Landeplatz die deutlich sichtbaren Fußspuren des Marsmännchens und ein großer roter „Blutfleck“, wo das kleine Ding zerdrückt wurde! Alles kann sofort untersucht werden!

Die so erweiterte Routine bietet massive Unterhaltung. Trotzdem werden Sie keine Schwierigkeiten bei der Vorführung haben, denn Sie brauchen dazu keine Fingerfertigkeit. Alles ist gründlich durchdacht und erprobt und sooo einfach! Keine Ärmelarbeit, kein Gummizug, keine Griffe, kein Palmieren etc. Dieser Tutor sagt Ihnen alles, was Sie zu tun haben (und es ist sehr wenig!). Diesen kleinen, verblüffenden Trick können und sollten Sie immer bei sich haben.

Zubehör

Diesem Tutor liegen folgende Utensilien bei:

a) Ein kleines Stäbchen aus Kunststoff.

b) Ein Kartonblatt in Visitenkartengröße; dieses ist auf einer Seite weiß, auf der anderen sind winzige schwarze Fußspuren gedruckt. Wenn Sie wollen, können Sie mit einem roten Filzstift auch einen „Blutfleck", wie in der Abbildung 12, machen.

Vorbereitung

13

Kleben Sie das kleine Stäbchen auf die Visitenkarte, mit Hilfe von Wachs. Nehmen Sie dazu nur ein winziges Körnchen Klebewachs (von eine Kerze, oder von sogenanntem „Magierwachs" aus dem Fachhandel), und befestigen Sie damit das Stäbchen über die „Fußspuren", wie in Abb. 13. Stecken Sie die so präparierte Visitenkarte in Ihre Brieftasche. Fertig.

Vorführung

Führen Sie das Kunststück möglichst mit einem entliehenen Taschentuch vor, nur wenn Sie keines bekommen, verwenden Sie Ihr eigenes.

Breiten Sie das Taschentuch so auf dem Tisch aus, wie in Abb. 14. Falten Sie die Hälfte des Tuches an der Diagonalen über die andere Hälfte, so daß jetzt beide aufeinanderliegende Ecken den Zuschauern zugewandt sind (Abb. 15). Falten Sie die obere Ecke bis zur Falte an Ihrer Seite zurück (Abb.16), wonach erst die linke Ecke (A) nach rechts (Abb. 17), dann die rechte Ecke (B) nach links etwas über den Mittelpunkt zurückgeschlagen wird (Abb. 18). Danach schlagen Sie die entfernte Ecke (C) zu sich über das Ganze (Abb. 19). So ist ein kleines Täschchen entstanden, das an der Ihnen zugewandten Seite (D) offen ist.

Nehmen Sie die Brieftasche heraus und bringen daraus die Visitenkarte zum Vorschein. Erfassen Sie dabei die Visitenkarte so, daß Ihr Daumen sowohl die Spuren und den Fleck, als auch das daraufklebende Stäbchen

deckt (Abb. 20). Die Haltung ist ganz natürlich, und Sie können beide Seiten der Visitenkarte als „leer“ vorzeigen.

Falls Sie ein Perfektionist sind, hier einen Wendegriff, der von Astor stammt, mit dem Sie die Karte ganzflächig, von beiden Seiten als einwandfrei leer vorzeigen können. Für diesen Zweck holen Sie die Karte so aus der Brieftasche, daß sich die bedruckte Seite (mit dem Stäbchen) unten befindet. Halten Sie die Karte wie in Abb. 21. Wie Sie sehen, ist die Hand mit dem Handteller nach oben gewendet, darauf liegt die Karte. Die Spitze des Daumens liegt unter der rechten Ecke der Karte. Drehen Sie nun Ihre Hand um, und zeigen dadurch scheinbar auch die andere Seite der Karte. Was in Wirklichkeit geschieht ist folgendes: Die rechte Hand dreht sich nach links (Pfeil in Abb. 21), und der Daumen drückt dabei die Ecke der Karte nach oben; dadurch stellt sich die Karte auf dem Handteller auf, die Seite, die bisher auf der Hand lag ist jetzt Ihnen zugewendet (Abb.22). Die Hand wird weiter nach links gedreht (Pfeil in Abb. 22), währenddessen legt sich der Daumen völlig auf die – bisher untere – Fläche der Karte; die übrigen Finger, die ausgestreckt waren, legen sich auf den Rand der oberen Fläche der Karte (Abb. 23). Diese ganze Prozedur muß mit einer einzigen, fließenden Bewegung gemacht werden. Die Hand wird gedreht, aber die Visitenkarte (die scheinbar mitgedreht wurde) behält ihre Position, d.h., sie liegt immer noch mit derselben Seite nach oben, wie vorher. So wurde die Karte scheinbar von beiden Seiten leer gezeigt, und wenn Sie sie nun auf das Tuchtäschchen

legen, werden alle Zuschauer überzeugt sein, daß sie beide Seiten gesehen haben.

20 21 22

23 24

(Nebenbei bemerkt, den soeben beschriebenen Griff (Abb. 21 – 23) können Sie auch rückwärts ausführen, so die Karte scheinbar mehrmals hintereinander beiderseitig leer zeigend.)

Falls Sie die kleine Übung scheuen, die zu diesem Griff notwendig ist, genügt es vollkommen, wenn Sie die Visitenkarte auf die zuerst beschriebene Weise vorzeigen. Sie wird in jedem Falle auf das zusammengefaltete Taschentuch gelegt. Egal, welche Methode des Vorzeigens Sie anwenden, achten Sie darauf, daß die Zuschauer immer deutlich sehen, daß Sie – außer der Karte – nichts in der Hand haben. Nehmen Sie deshalb die Karte aus der Brieftasche mit den Fingerspitzen heraus und legen sie ebenso auf das Tuch. (Achtung! Die Unterseite mit dem Stäbchen darf nicht gesehen werden!)

Erzählen Sie, daß die Karte der „Landeplatz" der Marsmännchen sei, die Sie heute hier erwarten. Weisen Sie darauf hin, daß das Taschentuch völlig leer ist. Mit gespreizten Fingern (damit man deutlich sieht, daß Ihre Hände vollkommen leer sind) ergreifen Sie die Visitenkarte an zwei Kan-

ten, heben sie hoch, und mit der anderen Hand glätten Sie das Taschentuch.

Nun wird die Visitenkarte in das Innere des – aus dem Tuch gebildeten – Täschchens geschoben. Dazu heben Sie die Tuchzipfel etwas, dann glätten Sie das Tuch über der Karte. Sagen Sie, daß man nun auf das Eintreffen der Marsmännchen (oder mindestens eines Marsmännchens) warten muß. Starren Sie in Erwartung auf das Taschentuch... es geschieht nichts.

Etwas ungeduldig geworden, greifen Sie in das Innere des Tuches, dann ziehen Sie die Hand heraus und machen eine Bewegung, die bedeuten soll: „Immer noch nichts!" Diese Finte hatte folgendes Ziel: unter Dekkung des Tuches haben Sie das Stäbchen unter der Karte gelöst und es auf die Karte gelegt. Davon haben die Zuschauer aber keine Ahnung.

Nach einer Weile greifen Sie erneut in das Taschentuch, dann machen Sie ein strahlendes Gesicht und sagen: „Ich glaube, etwas ist angekommen!" Wenn Sie die Hand herausziehen, sieht man tatsächlich, daß das Tuch eine Ausbuchtung hat. Was geschehen ist, ist folgendes: Sie haben den „Landeplatz" (die Karte) etwas nach außen und zur Seite geschoben (Richtung Öffnung) und das Stäbchen unter dem Tuch einfach aufgestellt (Abb. 24). Das Stäbchen steht nun senkrecht, und hält das Tuch wie eine Stange ein Zelt hält.

Zeigen Sie auf diese Erhebung und sagen mit gedämpfter Stimme: „Es ist da!" Dann schauen Sie die Zuschauer an und sagen: „Aha, Sie meinen, es ist der Landeplatz. Irrtum! Der Landeplatz ist da!" – und ziehen dabei die Karte aus dem Taschentuch und legen sie flach auf den Tisch (weiße Seite ist nach oben gewendet). Doch die Ausbuchtung im Tuch ist immer noch zu sehen. Sagen Sie: „Es ist da. Es ist rund wie eine Kugel und es ist hart, härter als Stahl, härter als Diamant!"

Zum Beweis legen Sie Ihre ausgestreckte flache Hand auf das „Etwas" unter dem Tuch (also auf das Taschentuch), drücken Ihren Handteller etwas gegen die Spitze des aufrecht stehenden Stäbchens und machen mit der Hand kleine kreisende Bewegungen. Das erweckt den absolut überzeugenden Eindruck, daß sich wirklich etwas unter dem Taschentuch befindet, was rund ist und hin- und hergerollt wird.

Nehmen Sie dann einen harten Gegenstand zur Hand (einen Löffel, Kamm, Bleistift o. ä.) und klopfen damit auf die Spitze des stehenden Stäbchens. Die Tischplatte als Resonanzfläche wird das Geräusch verstär-

ken, und es hört sich so an, als ob sich ein hartes „Etwas" im Tuch befindet.

Legen Sie jetzt den Landeplatz wieder in das Taschentuch und tun so, als ob Sie das „Marsmännchen" herausholen wollen. Es will aber nicht herauskommen und leistet starken Widerstand. In Wirklichkeit machen Sie folgendes: Unter Deckung des Tuches legen Sie das Stäbchen flach auf die Visitenkarte und drücken es fest. Da das Wachs sich noch immer am Stäbchen befindet, klebt das Stäbchen nun auf der oberen, weißen Seite der Karte. Drehen Sie die Karte unter dem Tuch um, so daß sie jetzt mit der bedruckten Seite nach oben liegt.

Nehmen Sie Ihre Hand unterm Tuch heraus aber so, daß das Tuch aufgebauscht bleibt, als ob das Stäbchen noch immer aufrecht steht. Sagen Sie: „Es will nicht heraus. Nun gut. Wenn du nicht heraus willst, dann verschwinde!" - und schauen erwartungsvoll auf das Tuch. Es geschieht nichts. Nach einer Weile sagen Sie: „Das ist ein Ding! Erst will er nicht erscheinen, dann will er nicht verschwinden! Verschwinde doch endlich!"

Es geschieht wieder nichts. Nun, als ob Sie Ihre Geduld verloren hätten, schließen Sie Ihre rechte Hand zur Faust, strecken Ihren Daumen aus, und „zerdrücken" damit das „Ding" im Tuch. Gleich danach schlagen Sie auch mit flacher Hand auf das Tuch, das jetzt plötzlich zusammenfällt. Mit der linken Hand ergreifen Sie die Karte unter dem Tuch mit den Fingerspitzen an den Schmalseiten, und holen sie heraus. Die Zuschauer blicken erstaunt auf die winzigen Fußspuren und die große „Blutlache", wo „das Ding zerdrückt wurde". (Das Stäbchen klebt „in Deckung" unter der Karte.)

Lassen Sie die Karte kurz sehen, und falten langsam mit den Fingerspitzen der rechten Hand das Tuch auseinander. Während dies geschieht, und alle Augen auf diese Tätigkeit gerichtet sind, geht die linke Hand mit der Karte über den Tischrand zurück (sie bleibt aber ständig sichtbar), und die Hand wird bis zur Höhe der Tischplatte gesenkt. In dieser Position üben Sie etwas Druck auf die Schmalseiten der Karte aus. Die Karte bekommt dadurch eine Wölbung nach unten, und da das Stäbchen ungefähr in der Mitte (des Stäbchens Mitte) an der Karte klebt, wird es von der Karte gelöst und fällt unbemerkt auf Ihren Schoß.

Inzwischen wurde das Taschentuch völlig geöffnet; die linke Hand mit der Karte geht langsam zurück und legt die Karte auf das Tuch. Lassen Sie Ihre Hände auf dem Tisch, damit jeder sieht, daß sie leer sind! Die

Zuschauer werden das Tuch und die Karte (evtl. auch Ihre Hände) gründlich untersuchen, aber finden können sie nichts und stehen vor einem Rätsel. Später, bei gegebener Gelegenheit „stehlen“ Sie das Stäbchen vom Schoß und stecken es in die Tasche.

Sollten Sie einmal das Stäbchen verlieren, verwenden Sie einfach ein gewöhnliches Streichholz. Das können Sie ebensogut unter die Karte kleben, tut dieselben Dienste unter dem Taschentuch, und Sie können es später ruhig auf den Boden fallen lassen. Ein Streichholz auf dem Fußboden erweckt keinen Verdacht.

Falls Sie die Darbietung etwas ausdehnen wollen, können Sie mit dem „Marsmännchen“ auch ein Frage- und Antwortspiel machen, wobei Sie die Fragen stellen, und das „Ding“ die Antwort durch klopfen, Pfeifen usw. gibt. Z. B., einmal klopfen = ja, zweimal klopfen = nein. Für diesen Zweck können Sie einen sog. Knackfrosch (Kinderspielzeug, in Spielwarengeschäften für Pfennige zu bekommen) in Ihrer Tasche betätigen. Woher das Klopfen kommt, können die Zuschauer nicht feststellen. Oder, Sie können in Ihrem Mund eine sog. Vogelpfeife versteckt haben, und dadurch – durch Pfeifen – Antwort geben. Noch eine Methode: Besorgen Sie sich eine Spielzeugpfeife, und stecken Sie diese in einen Gummiball (in Drogerien und Apotheken erhältlich, Kleinkinder bekommen damit einen Einlauf). Diese Vorrichtung haben Sie in der Tasche. Ein Druck auf den Gummiball, und es ertönt ein Pfeifton, der aber von der Kleidung etwas gedämpft wird und so klingt, als ob er aus dem Taschentuch kommt.

SPONGE BALL ROUTINE

Schaumgummibälle sind in Mode gekommen. Jeder Gerätehändler verkauft welche, sie gehören sozusagen zum Standardrepertoire und befinden sich auf dem besten Wege, um zum Klassiker der Mikromagie zu werden. Die Bälle werden jedoch überwiegend mit keiner, manchmal mit einer sehr dürftigen Erklärung verkauft, doch eine gute Routine ist bei einem Klassiker unverzichtbar.

Es gibt in der Fachliteratur viele verschiedene Routinen für Schaumgummibälle. Viele davon sind aber etwas schwierig, andere wiederum sind nicht unterhaltend, nicht abwechslungsreich genug. Hier nun eine Routine, die keine große Ansprüche bezüglich Fingerfertigkeit stellt, trotzdem abwechslungsreich und unterhaltend ist.

Zubehör

Vier Schaumgummibälle, etwa 4 cm Ø.

1 Bälle aus dem Nichts

Stecken Sie drei Bälle in eine Ihrer Jackentaschen. Biegen Sie Ihren rechten Arm ein und legen den vierten Ball in die Ärmelfalte der Armbeuge. Ziehen Sie etwas Stoff darüber, so kann der Ball nicht gesehen werden. Rücken Sie Ihre Krawatte zurecht oder fingern Sie am Jackenrevers, um die gekrümmte Haltung des Armes zu motivieren.

25

Während Sie reden, bringen Sie auch den linken Arm hoch und zeigen Ihre Hände von beiden Seiten leer vor. Mit der rechten Hand ziehen Sie den linken Ärmel etwas hoch, wobei Sie ihn in der Armbeuge anfassen (Abb. 25). So zeigen Sie die linke Hand betont leer vor, dann lassen Sie den Ärmel los.

Nun ziehen Sie mit der linken Hand den rechten Ärmel genauso hoch und zeigen die rechte Hand leer vor. Dabei können Sie den Ball aus der Ärmelfalte unbesehen in die linke Hand nehmen. Bringen Sie beide Hände möglichst schnell zusammen, Handteller an Handteller; der Ball ist zwischen den Händen verdeckt. Reiben Sie die Hände aneinander, als ob nichts dazwischen wäre, dann pusten Sie dagegen. Öffnen Sie die Hände langsam: Ein Ball ist dazwischen erschienen.

Während die Zuschauer diesen Ball untersuchen, nehmen Sie einen zweiten Ball aus der Tasche in die Fingerpalmage (Abb. 26). Nehmen Sie den ersten Ball mit der leeren Hand zurück und übernehmen ihn in die palmierende Hand. Drücken Sie die beiden Bälle aneinander, so erscheinen sie (infolge der Elastizität) als ein einziger Ball. Tun Sie so, als ob Sie den Ball zerreißen und zeigen in jeder Hand einen Ball. Der Ball hat sich verdoppelt.

26

2 Flug durch das All

Legen Sie beide Bälle auf den Tisch. Nehmen Sie einen Ball in die rechte Hand und halten ihn unterhalb der Fingerspitzen (Abb. 27). Legen Sie den Ball und die rechten Fingerspitzen in die geöffnete linke Hand; schließen Sie die Finger der linken Hand um den Ball und die rechten Fingerspitzen. Ziehen Sie die rechten Finger aus der linken Hand heraus, wobei die rechte Hand auch den Ball (durch die Finger verdeckt) mitnimmt (Abb. 27, A, B, C, D). Sofort nehmen Sie mit der rechten Hand den Ball vom Tisch auf, drücken beide Bälle zusammen und zeigen sie als einen Ball vor. Die linke Hand ist immer noch geschlossen, als ob ein Ball darin wäre.

A

B

C

D

27

Legen Sie nun den doppelten Ball aus der rechten Hand in die Hand eines Zuschauers und bitten ihn, die Hand fest zu schließen. Nach einigen magischen Bewegungen öffnen Sie die linke Hand: Der Ball ist verschwunden. Wenn nun der Zuschauer seine Hand öffnet, findet er darin zwei Bälle.

3 Eins und eins gleich drei

Bitten Sie den Zuschauer, die Bälle auf den Tisch zu legen. Währenddessen stehlen Sie einen weiteren Ball aus der Tasche und halten ihn mit der rechten Hand in der Fingerpalmage. Mit dieser Hand nehmen Sie einen Ball vom Tisch (drücken Sie beide Bälle zusammen) und sofort auch den zweiten Ball auf. Jetzt haben Sie in der rechten Hand drei zusammengedrückte Bälle. Legen Sie diese drei Bälle in die Hand des Zuschauers (er soll seine Hand sofort fest schließen). Fragen Sie ihn, wieviel eins und

eins ist. Er wird staunen, wenn er seine Hand öffnet und darin drei Schaumgummibälle findet.

4 Eine seltsame Subtraktion

Legen Sie die drei Bälle auf den Tisch. Während Sie reden, stehlen Sie mit der rechten Hand den vierten Ball aus der Tasche. Halten Sie ihn in der Fingerpalmage und lassen die Hand an der Seite herunterhängen.

Halten Sie Ihre linke Hand geöffnet. Nehmen Sie mit der rechten Hand einen Ball vom Tisch auf und drücken ihn mit dem bereits palmierten Ball zusammen. Legen Sie beide in Ihre linke Hand und machen sie zu. Sagen Sie dabei: „Wenn ich einen Ball in meine linke Hand gebe..." – machen Sie eine kurze Pause und nehmen mit der rechten Hand einen Ball vom Tisch auf. Stecken Sie diesen Ball auch in die linke Hand, dann fahren Sie fort: „... und dann einen zweiten Ball..." – nehmen Sie nun den letzten Ball mit der rechten Hand auf und stecken ihn (und die Hand) in die rechte Jackentasche: „... und einen Ball in die Tasche, – wieviel Bälle bleiben in meiner Hand?" Der Zuschauer sagt: „Zwei", aber er wird sich wundern, wenn Sie die linke Hand öffnen und er drei Bälle sieht.

Ihre rechte Hand hängt jetzt seitlich herunter und hält den Ball, den Sie anscheinend in die Tasche gesteckt haben, in der Fingerpalmage. Wiederholen Sie den letzten Trick, und der Zuschauer sieht wieder drei Bälle statt zwei.

5 Der Abschluß

Nach der Wiederholung liegen drei Bälle auf dem Tisch und einen haben Sie in der rechten Fingerpalmage. Sagen Sie nun: „Ich gebe Ihnen alle drei Bälle!" Nehmen Sie dabei mit der palmierenden rechten Hand die drei Bälle vom Tisch auf, pressen sie zusammen und drücken sie dem Zuschauer in die Hand. Helfen Sie ihm, seine Hand zu schließen und bitten ihn, die Bälle festzuhalten. Fragen Sie ihn, ob er weiß, wieviel Bälle er hat. Er wird „Drei" sagen. Bitten Sie ihn, sich auf seine Hand zu konzentrieren, dann wird er fühlen, wie etwas in seiner Hand wächst. Nach einigen Sekunden soll er die Hand langsam öffnen. Er wird darin vier Bälle vorfinden.

❧

Dieses ist eine Grundroutine mit Schwammgummibällen. In der magischen Fachliteratur können Sie noch andere, wesentlich kompliziertere Routinen finden. Doch versuchen Sie es erst mit der vorliegenden. Sie ist leicht, ohne besondere Fingerfertigkeit erlernbar. Wenn Sie diese Routine einwandfrei beherrschen, können Sie es auch mit schwierigeren versuchen. Aber erst dann!

Und hier eine erweiterte Routine, zu der Sie vier große und vier kleine Schaumgummibälle benötigen. Legen Sie alle Bälle in Ihre rechte äußere Jackentasche. Die großen Bälle kommen in die Tasche selbst und die vier kleinen in das innere Täschchen (Geldtäschchen).

Vorführung

Holen Sie drei Bälle einzeln aus der Tasche und legen Sie sie auf den Tisch. Mit dem dritten Ball holen Sie auch den vierten Ball aus der Tasche, den Sie allerdings in der rechten Hand palmiert halten. Am besten führen Sie diese Routine am Tisch sitzend vor. Wenn die drei Bälle auf den Tisch gelegt worden sind, rücken Sie mit Ihrem Stuhl näher an den Tisch und klemmen dabei den palmierten Ball zwischen Stuhl und Oberschenkel.

Schließen Sie die linke Hand zur Faust und legen Sie einen Ball auf die Krümmung des linken Zeigefingers. Stopfen Sie diesen Ball mit dem rechten Zeige- und Mittelfinger in die linke Faust. Dieses geschieht nur scheinbar, da Sie den linken Mittelfinger sehr stark gekrümmt haben und der Ball auf dem eingekrümmten Zeigefinger zusammengedrückt wird. Der Daumen deckt ihn sofort ab.

Nehmen Sie nun mit der rechten Hand einen zweiten Ball auf und legen auch diesen auf die linke Faust. Stopfen Sie ihn scheinbar auch in die Faust. In Wirklichkeit nehmen Sie ihn in die rechte Fingerpalmage und lassen dabei den ersten Ball aus der linken Faust etwas herauskommen. Die Zuschauer halten ihn für den zweiten Ball. Stopfen Sie ihn in die Faust zurück und legen den Daumen darauf.

Nun erfolgt das gleiche Spiel mit dem dritten Ball; d.h., er wird scheinbar in die linke Faust gedrückt, in Wirklichkeit aber in die rechte Fingerpalmage genommen, wobei der erste Ball – wie zuvor – etwas aus der Faust quillt und dahinein zurückgestopft wird.

Halten Sie nun die beiden, zur Faust geschlossenen Hände weit auseinander und fragen, in welcher Hand sich die drei Bälle befinden. „In der linken" – kommt die Antwort. *„Natürlich..."* – sagen Sie, ***„aber passen Sie bitte auf..."*** Machen Sie mit der linken Hand zwei Wurfbewegungen und öffnen dann beide Hände. Aus der linken kommt ein Ball, aus der rechten kommen zwei Bälle zum Vorschein. Lassen Sie die Bälle auf den Tisch fallen.

Unter Ausnutzung der entstandenen Überraschung holen Sie den vierten Ball unter dem Oberschenkel hervor und nehmen ihn in die rechte Fingerpalmage. Bitten Sie eine Dame, einen der drei Bälle zu bestimmen. Nehmen Sie diesen Ball mit der linken Hand auf und legen ihn der Dame in die Hand, die sie sofort schließen soll. Fragen Sie sie, ob sie weiß, wieviel Bälle sie in der Hand hat. Sie antwortet: „Einen." Lassen Sie die Dame die Hand öffnen, sie hat tatsächlich nur einen Ball. Nehmen Sie den Ball mit der rechten Hand fort, drücken ihn mit dem palmierten Ball zusammen und zeigen beide als einen Ball vor. Geben Sie diese in die Hand der Dame und bitten sie, die Hand sofort fest zu schließen.

Nehmen Sie mit der rechten Hand einen weiteren Ball vom Tisch und legen ihn scheinbar in die linke Hand, in Wirklichkeit behalten Sie ihn in der rechten, wie in der ersten Routine beschrieben. „Zerreiben" Sie den „Ball" in der linken Hand über der Hand der Dame. Ihre Hand ist nun leer, und wenn die Dame ihre Hand öffnet, springen daraus zwei Bälle heraus.

Nehmen Sie nun einen Ball vom Tisch und geben ihn der Dame in die linke Hand, die sie schließt. Nehmen Sie dann den zweiten Ball vom Tisch und legen ihn (zusammengedrückt mit dem palmierten Ball) ebenfalls der Dame in die linke Hand, die sie sofort fest schließen soll. Den dritten Ball vom Tisch legen Sie in Ihre Tasche, lassen ihn dort zurück, nehmen aber einen der kleinen Bälle in die Fingerpalmage. Nach einigen magischen Bewegungen öffnet die Dame die Hand; drei Bälle kommen daraus zum Vorschein.

Die Dame soll jetzt ihre Hand zur losen Faust schließen, und Sie nehmen mit den rechten Fingerspitzen einen der großen Bälle vom Tisch und stopfen ihn langsam in die Faust der Dame. Nehmen Sie dann den zweiten Ball, den Sie sofort mit dem palmierten kleinen Ball zusammendrükken. So können Sie diese beiden mit gespreizten Fingern, nur zwischen Daumen und Mittelfinger halten; sie erscheinen als ein Ball. Stopfen Sie auch diesen Ball (in Wirklichkeit ein großer und ein kleiner Ball) in die

Faust der Dame. Den dritten Ball legen Sie in die Tasche, wo er zurückbleibt, während ein weiterer kleiner Ball fingerpalmiert wird. Die Dame öffnet die Faust, es rollen zwei große, aber statt des erwarteten dritten, ein kleiner Ball heraus.

Die Dame soll die Hand wieder zur losen Faust schließen. Stopfen Sie erst den kleinen Ball hinein, dann einen der großen, mit diesem Zusammen aber auch den palmierten kleinen Ball (wie zuvor). Den letzten grossen Ball stecken Sie in die Tasche und holen dabei heimlich den dritten kleinen Ball in der Fingerpalmage heraus. Wenn die Dame die Hand jetzt öffnet, sind darin zwei kleine und ein großer Ball.

Nehmen Sie nun mit der rechten Hand gleichzeitig die beiden kleinen Bälle auf, bringen diese an den palmierten Ball und geben alle Bälle gleichzeitig der Dame in die Hand, die sofort geschlossen wird. Stecken Sie den letzten großen Ball in die Tasche und nehmen gleichzeitig den vierten kleinen Ball in die Palmage. Wenn die Dame die Hand öffnet, sind darin drei kleine Bälle.

Legen Sie nun einen kleinen Ball in die Hand der Dame, dann den zweiten (zusammen mit dem palmierten Ball) und stecken den letzten kleinen Ball in die Tasche, wo er zurückbleibt. Wenn die Dame die Hand öffnet, sind darin wieder die drei kleinen Bälle vereinigt.

Hier können Sie die Routine beenden. Sie können sie aber zu einem wirkungsvollen Abschluß bringen, indem Sie einen hohlen Billardball (Tuchball) oder ein Lochei in der linken Hand palmieren und die drei kleinen Bälle scheinbar in die Hand, in Wirklichkeit aber in den Ball oder in das Ei stopfen. Wenn Sie die Hand öffnen, sind die Bälle verschwunden und haben sich in einen massiven Ball oder in ein Ei verwandelt.

Notizen

Notizen

Notizen

ASTOR